

**KEEFEKTIFAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOSA (MONOPOLI BAHASA)
TERHADAP KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS VII SMP
NEGERI 1 WATANSOPPENG**

Irta Safitri
Fakutas Bahasa dan Sastra, Universitas Negeri Makassar
E-mail: irtasafitri@gmail.com

ABSTRAK

Irta Safitri. 2019. *“Keefektifan Media Pembelajaran Monosa (Monopoli Bahasa) terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Watansoppeng”*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Sastra. Universitas Negeri Makassar. (Dibimbing oleh Abdul Azis dan Hajrah).

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan: (1) hasil belajar keterampilan berbicara siswa sebelum menggunakan media pembelajaran monosa, (2) hasil belajar keterampilan berbicara siswa setelah menggunakan media pembelajaran monosa, dan (3) keefektifan media pembelajaran monosa terhadap keterampilan berbicara siswa. Jenis penelitian adalah penelitian kuantitatif, menggunakan teknik tes unjuk kerja yaitu tes awal (pretest) dan tes akhir (posttest). Adapun sampel penelitian ini adalah siswa kelas VII.4 SMP Negeri 1 Watansoppeng yang berjumlah 30 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik tes dan alat perekam video. Keseluruhan data yang diperoleh dianalisis melalui beberapa tahap: (1) membuat daftar skor mentah; (2) membuat distribusi frekuensi dari skor mentah; (3) analisis statistik deskriptif; dan (4) analisis statistik inferensial.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) nilai rata-rata hasil belajar keterampilan berbicara yang diperoleh siswa sebelum menggunakan media monosa (pretest) adalah 55,40 dikategorikan rendah, (2) nilai rata-rata hasil belajar keterampilan berbicara yang diperoleh siswa setelah menggunakan media pembelajaran monosa (posttest) adalah 72,70 dikategorikan sedang, (3) media pembelajaran monosa efektif digunakan dalam pembelajaran keterampilan berbicara siswa kelas VII SMP Negeri 1 Watansoppeng. Hal ini berdasarkan dari uji hipotesis $p\text{-value} < 0,05$ yaitu $0,000 < 0,005$, adapun nilai $t \text{ hitung} = 7.971 > t \text{ tabel } 1.70113$, sehingga ditetapkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima.

Kata kunci: media monosa, keefektifan, keterampilan berbicara

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bahasa merupakan sarana untuk berkomunikasi dalam rangka memenuhi sifat dasar manusia sebagai makhluk sosial yang perlu berinteraksi dengan sesama manusia. Untuk berkomunikasi dengan baik, manusia dituntut untuk memiliki keterampilan dalam berbahasa. Seseorang yang mempunyai keterampilan berbahasa yang memadai akan lebih mudah menyampaikan dan memahami informasi baik secara lisan maupun tulisan. Keterampilan berbahasa memiliki empat aspek yakni menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Pembelajaran keterampilan berbahasa di sekolah tidak hanya menekankan pada teori saja, tetapi siswa dituntut pula untuk mampu menggunakan bahasa sebagaimana fungsinya yaitu sebagai alat untuk berkomunikasi.

Keterampilan berbicara merupakan komponen terpenting dalam berkomunikasi. Hal itu dikarenakan keterampilan berbicara merupakan satu-satunya keterampilan yang memberikan komunikasi dua arah antara pembicara dan lawan

bicara dengan alat berupa bahasa secara verbal. Keterampilan berbicara perlu mendapatkan perhatian agar siswa mampu berkomunikasi dengan baik dan benar.

Hal pertama yang sangat menarik perhatian, bahwasannya wadah pendidikan dewasa ini banyak menampung siswa yang hanya pandai menyalurkan bakat dan minatnya melalui tulisan, tetapi kurang pandai dalam mengomunikasikannya secara verbal. Sebagian besar siswa masih kurang percaya diri dalam mengungkapkan pendapat, pikiran, ide, serta gagasan secara lisan. Ketika diperintahkan untuk berbicara di depan kelas, siswa masih belum berani. Demikian juga ketika guru menyampaikan pertanyaan, hanya segelintir siswa yang merespons.

Terlepas dari permasalahan tersebut, hal inilah yang mendasari dan menjadi alasan peneliti mengangkat judul penelitian mengenai penggunaan media pembelajaran monopoli bahasa dalam keterampilan berbicara siswa kelas VII SMP Negeri 1 Watansoppeng. Media monopoli bahasa ini belum pernah diterapkan di sekolah tersebut. Monopoli bahasa yang kemudian

disingkat menjadi monosa merupakan media pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan edukatif.

Permainan edukatif selain melibatkan siswa secara aktif, juga merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan dan dapat merupakan cara atau alat pendidikan yang bersifat mendidik dan bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir serta bergaul dengan lingkungan atau untuk menguatkan dan menerampikan anggota badan si anak, mengembangkan kepribadian, mendekatkan hubungan antara guru dengan siswa, kemudian menyalurkan kegiatan siswa dan sebagainya.

Media monosa dinilai mampu menanggulangi hambatan dalam keterampilan berbicara ini, dikarenakan media ini mengajak siswa untuk berinteraksi dalam memecahkan suatu masalah, berpikir kritis, dan mampu mengemukakan pendapatnya. Dalam hal ini, siswa akan lebih banyak mengemukakan gagasan-gagasannya dan berpikir secara logis. Media ini juga dapat melatih keterampilan berbicara siswa di depan khalayak umum. Permainan

monopoli digunakan sebagai media pembelajaran karena secara umum siswa sudah mengenal permainan tersebut, sehingga kegiatan belajar mengajar yang dilakukan akan lebih menarik dan suasana akan menjadi santai namun juga memperoleh banyak pengetahuan.

Berdasarkan uraian di atas, dilakukan penelitian dengan judul ***“Pengaruh Media Pembelajaran Monosa (Monopoli Bahasa) terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Watansoppeng”***.

1.1 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dalam latar belakang masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu:

- (1) Bagaimanakah keterampilan berbicara siswa kelas VII SMP Negeri 1 Watansoppeng sebelum menggunakan media pembelajaran monosa?
- (2) Bagaimanakah keterampilan berbicara siswa kelas VII SMP Negeri 1 Watansoppeng setelah menggunakan media monosa?
- (3) Apakah penggunaan media monosa efektif terhadap keterampilan berbicara siswa kelas VII SMP Negeri 1 Watansoppeng?

1.2 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah ditetapkan, maka tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini, yaitu: (1) Mendeskripsikan hasil belajar keterampilan berbicara siswa pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Watansoppeng sebelum menggunakan media pembelajaran monosa (monopoli bahasa); (2) Mendeskripsikan hasil belajar keterampilan berbicara siswa pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Watansoppeng setelah menggunakan media pembelajaran monosa (monopoli bahasa); (3) Mendeskripsikan keefektifan media pembelajaran monosa (monopoli bahasa) terhadap keterampilan berbicara siswa kelas VII SMP Negeri 1 Watansoppeng.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang akan dicapai dari penelitian ini terdiri atas dua bagian, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis. Adapun manfaat teoritis yaitu Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat bagi pengembangan pembelajaran bahasa pada umumnya dan dapat digunakan sebagai referensi bagi para peneliti lain untuk mengadakan penelitian sejenis,

sebagai masukan dan sumbangan pemikiran atau ide bagi pengajar bahasa Indonesia dan bagi siswa kelas VII SMP Negeri 1 Watansoppeng. Adapun manfaat praktis yaitu: Bagi peneliti, Penelitian ini menjadi pengalaman berarti guna masukan sekaligus pengetahuan dalam pengaplikasian media pembelajaran monosa terhadap keterampilan berbicara siswa; Bagi sekolah, meningkatkan mutu pendidikan pada sekolah yang bersangkutan terkait dengan pengembangan keterampilan berbahasa, khususnya keterampilan berbicara siswa dengan menggunakan media pembelajaran monosa; Bagi guru, memberi wawasan kepada guru bahwa media pembelajaran monosa merupakan salah satu media yang tepat digunakan pada proses belajar mengajar dalam mengatasi masalah penguasaan kosakata pada keterampilan berbicara; Bagi siswa, penelitian ini menciptakan suasana belajar yang mengesankan sehingga dapat meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Indonesia dalam keterampilan berbicara serta semangat dan termotivasi untuk mempelajari bahasa Indonesia dan

menguasai kosakata bahasa Indonesia.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Keterampilan Berbicara

2.1.1 Pengertian Keterampilan Berbicara

Iskandarwassid (2008:241)

menyatakan bahwa “Keterampilan berbicara adalah keterampilan memproduksi arus sistem bunyi artikulasi untuk menyampaikan kehendak, kebutuhan perasaan, dan keinginan kepada orang lain”. Junus (2011:103) “Berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengepresikan, menyatakan, atau menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan.

Greene & Petty (dalam Tarigan, 2008:4), linguis berkata bahwa *speaking is language*. Berbicara adalah suatu keterampilan berbahasa yang berkembang pada kehidupan anak, yang hanya dilalui oleh keterampilan menyimak dan pada masa tersebutlah kemampuan berbicara atau berujar dipelajari. Berbicara sudah barang tentu berhubungan erat dengan perkembangan kosakata yang diperoleh sang anak melalui menyimak dan membaca.

2.1.2 Tujuan Berbicara

Tarigan (2008:16)

menyatakan bahwa tujuan utama berbicara adalah untuk berkomunikasi. Agar komunikasi atau penyampaian pikiran, pesan, perasaan, dan ide lebih efektif, maka pembicara perlu memahami tujuan berbicara secara khusus. Tujuan berbicara secara khusus meliputi: a) memberitahukan dan melaporkan; b) menjamu dan menghibur; c) membujuk, mengajak, mendesak, dan meyakinkan.

Sejalan dengan pendapat Tarigan, Akhadijah, dkk. (1993:160) juga mengemukakan tujuan berbicara yaitu: a) untuk mendorong atau memberikan stimulus; b) meyakinkan orang lain; c) menggerakkan minat atau hasrat orang lain; d) menginformasikan; dan e) menghibur.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa dalam berbicara hendaknya memiliki tujuan yang khusus agar proses komunikasi lebih terarah. Berikut tujuan berbicara meliputi: a) alat komunikasi langsung; b) untuk mengajak, membujuk, meyakinkan orang lain; c)

untuk menginformasikan; dan d) untuk menghibur. Tujuan berbicara yang dimaksud dalam penelitian ini adalah untuk menyajikan data, gagasan, kesan dalam bentuk mendeskripsikan objek (sekolah, tempat wisata, tempat bersejarah, dan atau suasana pentas seni daerah) secara lisan dengan memperhatikan struktur kebahasaan. Melalui kegiatan mendiskusikan, siswa dapat saling berbagi dengan siswa lain tentang informasi, atau pengetahuan yang dimilikinya.

2.1.3 Faktor-faktor Penunjang Keterampilan Berbicara

Hastuti (dalam Astuti, 2015:11) faktor-faktor dalam berbicara atau berkomunikasi lisan dibedakan menjadi dua, yaitu kebahasaan dan nonkebahasaan. Faktor kebahasaan meliputi: a) pelafalan atau pengucapan yang sesuai dengan lafal baku dalam Bahasa Indonesia, tidak menggunakan dialek asing atau kedaerahan; b) diksi atau pilihan kata; c) struktur kalimat; dan d) intonasi atau lagu kalimat. Sedangkan faktor nonkebahasaan meliputi: e) sikap wajar dan tenang; f) pandangan

kepada lawan bicara atau pendengar; g) bersikap terbuka dan menghargai pendapat atau kritik dari orang lain; h) Gerak tangan atau kepala dan mimik yang tepat; i) volume suara disesuaikan dengan tempat dan jumlah pendengar; j) kelancaran dan kecepatan dalam berbicara; dan k) penalaran/sesuai dengan alur berpikir logis.

2.1.4 Jenis-jenis Keterampilan Berbicara

Abbas (2006:85) menjelaskan macam-macam pembelajaran berbicara, yaitu sebagai berikut: (1) menirukan ucapan; (2) menceritakan hasil pengamatan; (3) percakapan; (4) mendeskripsikan; (5) pertanyaan menggali (eksplorasi); (6) bercerita; (7) berpidato; (8) diskusi.

Djumingin (2015:219) menjelaskan bentuk-bentuk kemampuan berbicara yang dipilih seharusnya yang memungkinkan siswa untuk tidak saja mengucapkan kemampuan berbahasanya, melainkan juga mengungkapkan gagasan, pikiran atau perasaannya. Adapun bentuk-bentuk kemampuan berbicara yang dimaksud adalah sebagai berikut: (1) pembicaraan berdasarkan pengamatan objek; (2)

wawancara; (3) bercerita; (4) pidato; (5) diskusi.

Berdasarkan uraian di atas, maka keterampilan berbicara pada proses pembelajaran dalam penelitian ini yaitu dalam bentuk kegiatan mendeskripsikan. Kegiatan mendeskripsikan dilakukan siswa dengan cara menyatakan gagasan tentang suatu objek (benda, hewan, dan profesi). Dalam kegiatan mendeskripsikan ini, siswa dibantu dengan menggunakan media pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan edukatif yaitu monopoli bahasa yang kemudian disingkat menjadi monosa.

2.2 Media Pembelajaran

2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu dalam proses belajar mengajar. Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang merupakan bentuk jamak dari kata *medium*. *Medius* secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar (Arsyad 2011:3). Media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Buku, film, kaset, bingkai adalah contoh-contohnya. Asosiasi Pendidikan Nasional memiliki

pengertian yang berbeda. Media adalah bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar, dan dibaca. Apapun batasan yang diberikan, ada persamaan di antara batasan tersebut yaitu bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi (Sadiman, 2011:6).

2.2.2 Macam-macam Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan komponen intruksional yang meliputi pesan, orang, dan peralatan. Hamid dkk (dalam Allukmana: 2008:24) media dibagi berdasarkan indera yang terlibat yaitu: (1) Media visual, media visual yaitu media yang hanya melibatkan indera penglihatan. Media visual dapat berupa alat peraga, yaitu: benda-benda alamiah, kartu, orang dan kejadian; (2) Media audio, media audio yaitu media yang hanya melibatkan indera pendengaran dan hanya mampu memanipulasi kemampuan suara. Alat yang

digunakan sebagai media audio antara lain, tape recorder dan laboratorium bahasa; (3) Media audio-visual, media pembelajaran bahasa yang paling lengkap adalah audio visual yaitu media yang melibatkan indera pendengar dan penglihatan sekaligus dalam suatu proses. Jenis media yang termasuk dalam media audio-visual adalah televisi, VCD, DVD, dan komputer.

2.2.3 Manfaat Media Pembelajaran

Sudjana dan Rivai (2011:2) menjelaskan manfaat media pembelajaran yaitu sebagai berikut: (1) Pembelajaran lebih menarik dan dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa; (2) Materi yang disampaikan menjadi lebih jelas maknanya sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa; (3) Metode pembelajaran akan lebih bervariasi karena guru tidak selalu berceramah dan siswa juga tidak mudah merasa bosan; (4) Lebih mengaktifkan siswa dalam kegiatan pembelajaran, seperti siswa melakukan pengamatan, demonstrasi, menceritakan, dan lain-lain.

Manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran dalam proses

belajar mengajar juga dikemukakan oleh Kustandi dan Sutjipto (2011:25) sebagai berikut: (1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar serta meningkatkan proses dan hasil belajar; (2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya; (3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu; (4) Media pembelajaran dapat memberikan kesan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara guru, masyarakat, dan lingkungannya, misalnya melalui karya wisata, kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang.

2.3 Media Pembelajaran Monopoli Bahasa

2.3.1 Pengertian Media Pembelajaran Monopoli Bahasa

Media pembelajaran monosa (monopoli bahasa) merupakan pengembangan dari media permainan monopoli. Media permainan monopoli merupakan salah satu media permainan yang dapat menimbulkan kegiatan belajar yang menarik dan membantu suasana belajar menjadi senang, hidup dan santai.

Monosa (monopoli bahasa) merupakan media pembelajaran monopoli dengan memasukkan unsur bahasa dan gambar edukatif yang digunakan dengan cara bermain atau permainan seperti permainan monopoli untuk mengasah keterampilan dan pengetahuan berbahasa peserta didik. Media Pembelajaran monosa merupakan media pembelajaran yang menggunakan alat atau media monopoli yang dikembangkan sesuai kebutuhan pembelajaran bahasa. Proses penggunaan media pembelajaran monosa tidak jauh berbeda dengan permainan monopoli. Dalam penggunaan media monosa

tidak menggunakan properti seperti rumah dan hotel yang ada dalam permainan monopoli pada umumnya. Monosa menggunakan kartu soal yang ada di bagian dana umum dan kesempatan, sedangkan alas atau papan yang digunakan di media monosa dikembangkan dengan menggunakan gambar yang disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran bahasa Indonesia (Suciati, dkk, 2015:181).

Melalui permainan dengan menggunakan media dalam pembelajaran dapat mendukung terciptanya rangsangan pada anak dalam berbahasa salah satunya yang diciptakan pendidik sesuai kebutuhan dan kondisi peserta didik maupun kondisi sekolah.

2.3.2 Pedoman Penggunaan Media Monosa

1. Alat-alat Permainan
 - a. Papan permainan dilengkapi dengan petak-petak yang berisi gambar edukatif, label nama gambar, pajak-pajak, dana umum, dan kesempatan.
 - b. Batu dadu 2 biji.
 - c. 4 pion.
 - d. 1 set kartu kesempatan dan 1 set kartu dana umum.

- e. Uang permainan dari berbagai nilai.
2. Persiapan
 - a. Papan permainan diletakkan di meja yang cukup besar, bisa juga diletakkan di lantai. Kartu dana umum dan kesempatan diletakkan terbalik dalam petak yang sudah tersedia.
 - b. Untuk permulaan, setiap pemain diberi uang sebanyak Rp100.000 oleh bank.
3. Uang-uang
 - a. Nilai uang yang diberikan:
 - 2 lembar Rp20.000
 - 3 lembar Rp10.000
 - 4 lembar Rp5.000
 - 5 lembar Rp2.000
 - b. Sisanya dipegang oleh pegawai bank.
4. Permulaan
 - a. Membuang dadu secara bergiliran, pemain yang memiliki angka terbanyak akan main terlebih dahulu. Permainan dimulai sejak petak “mulai”. Setelah itu pion-pion pemain dijalankan bergiliran ke petak-petak menurut arah panah sesuai dengan jumlah angka dadu yang dilemparkan.
 - b. Di mana pion-pion pemain berhenti, gambar edukatif harus dideskripsikan untuk memperoleh hadiah sesuai yang tertera pada gambar. Pemain diberi waktu ± 30 detik untuk mendeskripsikan gambar tersebut. Apabila pemain tidak mampu mendeskripsikan maka pemain harus membayar sesuai nominal yang tertera pada petak gambar.
5. Jika Dadu Menunjukkan Nilai yang Sama

Pemain dapat terus berjalan, kecuali pada lemparan ketiga jika angka dadu tetap menunjukkan nilai yang sama.
6. Berhenti di Kesempatan atau Dana Umum
 - a. Pemain mengambil kartu yang teratas kemudian meminta pegawai bank membacakan isi kartu tersebut.
 - b. Catatan: Kartu kesempatan dan dana umum berisikan perintah-perintah untuk pemain. Jika pemain dapat melaksanakannya, maka akan

diberi hadiah uang yang telah ditetapkan oleh pegawai bank. Sebaliknya, jika pemain tidak dapat melaksanakannya, maka pemain harus membayar pajak sesuai tarif yang telah ditentukan oleh pegawai bank.

7. Berhenti di Atas Petak Pajak

Bayarlah segera pajak kepada bank yang dikenakan kepada anda. Segala jenis pajak harus diserahkan kepada bank.

8. Pejabat Bank

Pilihlah seorang pejabat bank yang cakap dan pandai. Jika permainan ini dimainkan lebih dari 4 orang, dianjurkan memilih pejabat bank khusus.

9. Bank

Kewajiban pegawai bank ialah memberi hadiah (berupa uang) kepada pemain dengan syarat pemain harus mengucapkan minimal empat kalimat yang merupakan suatu kerangka deskripsi tentang gambar yang ada di petak yang dituju.

10. Bebas Parkir

Jika pemain berhenti di petak bebas parkir, maka pemain bebas memilih petak yang diinginkan.

11. Bangkrut

Pemain dikatakan bangkrut apabila sudah tidak memiliki uang yang mencukupi.

12. Pemenang

a. Pemenang adalah pemain yang memiliki uang terbanyak.

b. Permainan dikatakan selesai jika:

1) Telah ada pemain yang berhasil melewati semua petak (*finish*/selesai).

2) Semua pemain mengalami kebangkrutan.

3) Permainan telah berlangsung selama 30 menit.

2.3.3 Langkah Pembelajaran Menggunakan Media Monosa

1. Masing-masing tim/kelompok menerima 1 media pembelajaran Monosa.
2. Peserta didik menentukan pemain 4 orang dan 1 sebagai petugas Bank.
3. Peserta didik bersama-sama membaca pedoman penggunaan media pembelajaran monosa.
4. Peserta didik melaksanakan petunjuk yang ada di pedoman.
5. Petugas bank memimpin doa sebelum permainan dimulai.

6. Petugas bank membagi modal ke pemain.
7. Peserta memilih pion untuk bermainnya.
8. Petugas bank menata kartu dana umum dan kesempatan di papan atau lembar monosa sesuai tempatnya.
9. Petugas bank menata sisa uang sebagai simpanan bank.
10. Petugas bank menyimpan label nama.
11. Peserta menentukan urutan pemain dengan cara melempar dadu. Peserta yang dadunya menunjukkan jumlah terbanyak maka mendapat urutan pertama dan seterusnya.
12. Peserta meletakkan alat permainan di kolom “mulai”.
13. Peserta siap bermain dengan menggunakan alat permainan masing-masing dengan cara melempar dadu dan menjalankan sesuai jumlah dadu yang dilempar.
14. Petugas bank mengawasi dan mengontrol permainan agar berlangsung lancar dan tertib.
15. Semua peserta didik menaati tata tertib permainan.
16. Apabila permainan sudah selesai maka masing-masing peserta menghitung sisa uang yang dimiliki.
17. Peserta menyerahkan sisa uang dan menyampaikan jumlah sisa uang ke petugas bank.
18. Petugas bank mencatat pada lembar nilai kemudian menyerahkan ke guru.
19. Peserta didik bersama-sama merapikan media dan menyerahkan kembali perangkat media ke guru.
20. Peserta didik bersama guru melakukan evaluasi dan refleksi.

(Sumber: Suciati, dkk, 2015: 181-182).

Hipotesis Penelitian

Berdasarkan uraian pada latar belakang, tinjauan pustaka, dan kerangka pikir, maka hipotesis dalam penelitian ini yaitu: Media monosa (monopoli bahasa) berpengaruh dalam pembelajaran keterampilan berbicara pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Watansoppeng.

Uji hipotesis yang digunakan yaitu uji-t sampel berpasangan (*Paired Sample t Test*) dengan hipotesis sebagai berikut:

Ho: Media monosa (monopoli bahasa) tidak efektif terhadap keterampilan berbicara siswa.

$p\text{-value} > 0.05$ = Ho diterima dan Ha ditolak

Ha: Media monosa (monopoli bahasa) efektif terhadap keterampilan berbicara siswa.

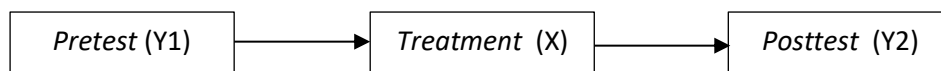
$p\text{-value} < 0.05$ = Ho ditolak dan Ha diterima.

3. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif yaitu menggunakan penelitian pre-eksperimen. Penelitian ini dilaksanakan pada satu kelompok tanpa ada kelompok pembanding. Prosedur dalam penelitian ini, dimulai dengan pemberian tugas awal untuk

Pola sebagai berikut:

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah “*one group pretest-posttest design*”. Pola sebagai berikut:



Keterangan:

Y1: hasil belajar yang diperoleh sebelum menggunakan media monosa (*pretest*)

X : tindakan yang diberikan (*treatment*)

Y2: hasil belajar yang diperoleh setelah menggunakan media monosa (*posttest*)
(Diadaptasi dari Sugiyono, 2014: 112)

Penelitian ini menggunakan dua variabel yaitu media pembelajaran monosa (monopoli bahasa) sebagai variabel bebas yang mempengaruhi variabel lain dan hasil belajar keterampilan berbicara sebagai variabel terikat yang dipengaruhi oleh variabel lain.

Populasi dalam penelitian ini ialah keseluruhan siswa kelas VII SMP Negeri 1 Watansoppeng yang

mengetahui kemampuan awal siswa (tahap *pretest*). Selanjutnya, siswa diberi perlakuan (*treatment*) dengan menggunakan media pembelajaran monosa (monopoli bahasa). Setelah itu, siswa diberi tugas akhir (*posttest*).

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah “*one group pretest-posttest design*”.

berjumlah 186 siswa yang terbagi ke dalam tujuh kelas. Sampel yang digunakan adalah kelas VII.4 yang berjumlah 30 siswa.

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes unjuk kerja keterampilan berbicara melalui kegiatan mendeskripsikan suatu objek atau gambar secara lisan dengan

menggunakan alat perekam video (*handphone*).

3.1 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes. Tes yang digunakan adalah tes unjuk kerja dengan mendeskripsikan objek/gambar yang telah diamati dan dideskripsikan secara lisan. Selain itu, pengumpulan data juga dibantu dengan alat perekam melalui telepon seluler. Adapun langkah-langkah pengumpulan data dalam penelitian ini adalah; *pretest* (tes awal), *treatment* (perlakuan), dan *posttest* (tes akhir).

1. *Pretest* (Tes Awal)

Kegiatan *pretest* dilakukan sebelum *treatment*. Siswa diberikan tes mendeskripsikan objek/gambar secara lisan sebelum menggunakan media pembelajaran monosa (monopoli bahasa). Pembelajaran dilaksanakan selama dua kali pertemuan. Setiap pertemuan dilakukan dalam waktu 3 x 40 menit. Waktu yang dipergunakan tersebut disesuaikan dengan pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah tersebut. Pada kegiatan *pretest*, peneliti terlebih dahulu memberikan

pemahaman kepada siswa tentang langkah-langkah mendeskripsikan suatu objek. Setelah itu, peneliti menugasi siswa mendeskripsikan suatu objek dengan tema benda secara lisan di depan kelas.

2. *Treatment* (Perlakuan)

Pembelajaran dilaksanakan selama satu kali pertemuan (3 x 40 menit). Peneliti terlebih dahulu memperkenalkan media pembelajaran monosa kepada siswa dan meminta siswa membaca pedoman penggunaan media pembelajaran monosa sebelum menggunakan atau memainkan media tersebut. Masing-masing siswa menyusun kerangka teks deskripsi berdasarkan petak gambar yang dituju atau tema yang digunakan di dalam kelompoknya.

3. *Posttest* (Tes Akhir)

Kegiatan *posttest* diberikan setelah *treatment*. Pembelajaran dilaksanakan selama satu kali pertemuan (3 x 40 menit).. Pada kegiatan *posttest*, siswa menyusun teks deskripsi berdasarkan kata kunci atau kerangka yang telah dibuat sebelumnya (pada saat bermain media). Selanjutnya, siswa diberi tes

akhir yaitu mendeskripsikan objek/gambar secara lisan di depan kelas.

Selanjutnya, tugas tersebut dianalisis untuk mengetahui hasil belajar keterampilan berbicara siswa kelas VII SMP Negeri 1 Watansoppeng melalui kegiatan mendeskripsikan objek/gambar yang telah dilaksanakan. Pemeriksaan dilakukan oleh dua orang yaitu peneliti dan guru mata pelajaran bahasa Indonesia yang mengajar di tempat peneliti mengambil sampel.

3.2 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial.

3.2.1 Analisis Statistik Deskriptif

Analisis statistik deskriptif yang dimaksudkan untuk menggambarkan karakteristik hasil belajar siswa yang meliputi nilai tertinggi, nilai terendah, nilai rata-rata, standar deviasi dan tabel distribusi frekuensi.

3.2.2 Analisis Statistik Inferensial

Analisis statistik inferensial yaitu teknik analisis data yang digunakan untuk menguji kebenaran suatu hipotesis yang telah dirumuskan. Sebelum melakukan uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji asumsi yang terdiri dari uji normalitas dan uji homogenitas. Pengujian normalitas data hasil belajar siswa dimaksudkan untuk mengetahui data yang diteliti berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Untuk uji normalitas ini digunakan uji *Kalmogorov Smirnov*. Kriteria yang digunakan adalah data hasil belajar dikatakan mengikuti populasi yang berdistribusi normal jika nilai $p\text{-value} > \alpha = 0,05$. Data hasil belajar yang diperoleh dikatakan homogen jika $p\text{-value} > \alpha = 0,05$. Pengujian hipotesis digunakan untuk menjawab hipotesis penelitian yang telah diajukan. Pengujian dilakukan dengan menggunakan uji-t. pengujian ini digunakan dengan bantuan komputer, yaitu program SPSS.

4. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penyajian hasil analisis data terdiri atas analisis statisti deskriptif dan analisis statistik inferensial. Adapun penyajiannya dapat dijelaskan sebagai berikut.

4.1 Deskripsi Data Hasil Penelitian

4.1.1 Deskripsi Data Tahap Awal (*Pretest*) Keterampilan Berbicara Siswa

Hasil belajar siswa pada pembelajaran keterampilan berbicara berdasarkan pengamatan objek sebelum menggunakan media pembelajaran monosa (*pretest*), digambarkan melalui analisis statistik deskriptif. Analisis statistik deskriptif menggambarkan perolehan nilai siswa mulai yang tertinggi hingga yang terendah.

Nilai tertinggi dengan nilai 81 diperoleh oleh seorang siswa (3,3%); sampel yang memperoleh nilai 79 seorang siswa (3,3%); sampel yang memperoleh nilai 75 sebanyak 3

siswa (10%); sampel yang memperoleh nilai 70 sebanyak 4 siswa (13,3%); sampel yang memperoleh nilai 63 seorang siswa (3,3%); sampel yang memperoleh nilai 59 seorang siswa (3,3%); sampel yang memperoleh nilai 56 sebanyak tiga siswa (10%); siswa yang memperoleh nilai 54 sebanyak tiga siswa (10%), sampel yang memperoleh nilai 52 seorang siswa (3,3%); sampel yang memperoleh nilai 48 sebanyak dua siswa (6,6%); sampel yang memperoleh nilai 45 seorang siswa (3,3%); sampel yang memperoleh nilai 43 sebanyak dua siswa (6,6%); siswa yang memperoleh nilai 41 seorang siswa (3,3%); siswa yang memperoleh nilai 40 seorang siswa (3,3%); siswa yang memperoleh nilai 39 seorang siswa (3,3%); siswa yang memperoleh nilai 38 sebanyak tiga siswa (10 %); dan nilai terendah yaitu 32 diperoleh oleh seorang siswa (3,3%). Adapun nilai rata-rata siswa yaitu 55,40.

Tabel 4.1 Frekuensi Total dan Kategori Nilai *Pretest* Siswa

No.	Interval Nilai	Tingkat Kemampuan	Frekuensi	Persentase (%)	Rata-rata
1	90-100	Sangat tinggi	-	-	55,40
2	80-89	Tinggi	1	3,3	
3	70-79	Sedang	8	26,6	
4	40-69	Rendah	17	56,6	
5	0-39	Sangat rendah	4	13,3	
Jumlah			30	100	

Hasil dari kategorisasi pada pembelajaran berbicara siswa berdasarkan pengamatan objek sebelum menggunakan media pembelajaran monosa (monopoli bahasa) menunjukkan bahwa tidak seorang pun siswa yang memperoleh kategori sangat tinggi. Hasil belajar

pada saat *pretest*, 1 orang siswa berada pada kategori tinggi (3,3%). Kategori sedang diperoleh oleh 8 siswa (26,6%), dan kategori rendah sebanyak 17 orang siswa (56,6%). Kategori sangat rendah sebanyak 4 orang siswa (13,3%).

Tabel 4.2 Distribusi dan Persentase Kriteria Ketuntasan Hasil Belajar *Pretest* Siswa

No.	Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1.	< 75	Tidak tuntas	25	83,3
2	≥ 75	Tuntas	5	16,6
Jumlah			30	100

Berdasarkan Tabel 4.2 dapat digambarkan bahwa sebanyak 25 orang siswa (83,3%) pada pertemuan tahap awal (*pretest*) tidak memenuhi

standar kelulusan minimum dan 5 orang siswa (16,6%) siswa mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM).

4.1.2 Deskripsi Data Tahap Akhir (*Posttest*) Keterampilan Berbicara Siswa

Hasil belajar siswa pada pembelajaran berbicara berdasarkan pengamatan objek setelah menggunakan media pembelajaran monosa (*posttest*), digambarkan melalui analisis statistik deskriptif. Analisis statistik deskriptif menggambarkan perolehan nilai siswa mulai yang tertinggi hingga yang terendah.

Nilai tertinggi dengan nilai 93 diperoleh oleh 2 orang siswa (6,6%); sampel yang memperoleh nilai 91 yaitu 1 orang siswa (3,3%); sampel yang memperoleh nilai 89 yaitu 1 orang siswa (3,3%); sampel yang memperoleh nilai 86 yaitu 1 orang siswa (3,3%); sampel yang memperoleh nilai 81 sebanyak 3 orang siswa (10%); sampel yang memperoleh nilai 79 sebanyak 5 orang siswa (16,6%); sampel yang

memperoleh nilai 77 sebanyak 4 orang siswa (13,3%); siswa yang memperoleh nilai 75 sebanyak 4 orang siswa (13,3%), sampel yang memperoleh nilai 73 yaitu 1 orang siswa (3,3%); sampel yang memperoleh nilai 70 yaitu 1 orang siswa (3,3%); sampel yang memperoleh nilai 63 yaitu 1 orang siswa (3,3%); sampel yang memperoleh nilai 57 yaitu 1 orang siswa (3,3%); siswa yang memperoleh nilai 50 yaitu 1 orang siswa (3,3%); siswa yang memperoleh nilai 48 yaitu 1 orang siswa (3,3%); siswa yang memperoleh nilai 45 yaitu 1 orang siswa (3,3%); siswa yang memperoleh nilai 39 yaitu 1 orang siswa (3,3%); dan nilai terendah yaitu 38 diperoleh oleh 1 orang siswa (3,3%). Adapun nilai rata-rata siswa yaitu 72,70

Tabel 4.3 Frekuensi Total dan Kategori Nilai *Posttest* Siswa

No.	Interval Nilai	Tingkat Kemampuan	Frekuensi	Persentase (%)	Rata-rata
1	90-100	Sangat tinggi	3	10	72,70
2	80-89	Tinggi	5	16,6	
3	70-79	Sedang	15	50	
4	40-69	Rendah	5	16,6	
5	0-39	Sangat rendah	2	6,6	
Jumlah			30	100	

Hasil dari kategorisasi pada pembelajaran berbicara siswa berdasarkan pengamatan objek setelah menggunakan media pembelajaran monosa (monopoli bahasa) menunjukkan bahwa 3 orang siswa yang memperoleh kategori sangat tinggi (10%), 5 orang siswa berada pada kategori tinggi (16,6%).

Kategori sedang diperoleh oleh 15 orang siswa (50%), dan kategori rendah sebanyak 5 orang siswa (16,6%). Kategori sangat rendah sebanyak 2 orang siswa (6,6%). Berdasarkan tabel di atas, maka hasil belajar siswa pada saat *posttest* berada pada kategori sedang

Tabel 4.4 Distribusi dan Persentase Kriteria Ketuntasan Hasil Belajar *Pretest* Siswa

No.	Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1.	< 75	Tidak tuntas	9	30
2	≥ 75	Tuntas	21	70
Jumlah			30	100

Berdasarkan Tabel 4.4 di atas, dapat digambarkan bahwa 70% siswa pada tahap *posttest* telah memenuhi

standar kelulusan minimum dan 30% siswa tidak mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM).

4.2 Analistik Inferensial

Untuk menganalisis keefektifan penggunaan media pembelajaran monosa, maka digunakan statistika inferensial. Hasil analisis statistika inferensial dimaksudkan untuk menjawab hipotesis penelitian yang telah dirumuskan sebelumnya. Sebelum melakukan analisis inferensial terlebih dahulu dilakukan beberapa pengujian persyaratan analisis, antara lain.

4.2.1 Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui bentuk distribusi data. Pada penelitian ini, uji normalitas digunakan dengan uji *Kolmogrov-Smirnov* menggunakan SPSS. Adapun kriteria uji yang digunakan yaitu: $p\text{-value} < 0.05$ = data tidak terdistribusi normal, $p\text{-value} > 0.05$ = data terdistribusi normal

Tabel 4.5 Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		30
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	11.16003486
Most Extreme Differences	Absolute	.114
	Positive	.096
	Negative	-.114
Test Statistic		.114
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200

Berdasarkan Tabel 4.5 di atas, diketahui bahwa nilai signifikansi (Sig.) lebih besar dari 0,05 yaitu 0,200, sementara hasil belajar dikatakan mengikuti populasi

yang berdistribusi normal jika nilai $p\text{-value} > \alpha = 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa data nilai berdistribusi normal.

4.2.2 Uji Homogenitas

Melalui analisis data inferensial, prasyarat kedua yang harus dipenuhi sebelum melakukan uji analisis data lebih lanjut yaitu homogenitas variansi data. Sementara untuk pengujian homogenitasnya digunakan *test of homogeneity of variance* yang

bertujuan untuk mengetahui apakah variansi kedua data homogeny. Data hasil belajar yang diperoleh dikatakan homogeny jika $p\text{-value} > \alpha = 0,05$, pengujian ini digunakan dengan bantuan komputer yaitu program komputer SPSS.

Tabel 4.6 Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.692	6	13	.660

Berdasarkan Tabel 4.6 di atas, diketahui bahwa hasil perhitungan dan pengolahan data yang dilakukan oleh program SPSS diperoleh nilai signifikansi (Sig.) $0,660 > \alpha 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa sampel *pretest* dan *posttest* yaitu

sampel yang diajar tanpa menggunakan media pembelajaran monosa dan sampel yang diajar menggunakan media pembelajaran monosa memiliki varian yang sama atau homogen.

4.2.3 Uji Hipotesis

Melalui analisis data statistik inferensial, untuk mengetahui perbedaan yang signifikan antara *pretest* (sebelum menggunakan media pembelajaran monosa) dan *posttest* (setelah menggunakan media

pembelajaran monosa) terhadap keterampilan berbicara siswa dalam kegiatan mendeskripsikan suatu objek secara lisan, dan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran monopoli bahasa terhadap keterampilan berbicara

siswa pada siswa kelas VII 4 SMP Negeri 1 Watansoppeng. Uji hipotesis yang digunakan adalah uji-t sampel berpasangan (*paired sample t-test*) dengan hipotesis sebagai berikut: H0: Media pembelajaran monosa (monopi bahasa) tidak efektif terhadap

keterampilan berbicara siswa, $p\text{-value} > 0,05 = H_0$ diterima dan H_a ditolak; H_a : Media pembelajaran monosa (monopi bahasa) efektif terhadap keterampilan berbicara siswa, $p\text{-value} < 0,05 = H_0$ ditolak dan H_a diterima.

Tabel 4.7 Hasil Uji Hipotesis

Paired Samples Test								
	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 <i>Pretest- Posttest</i>	-17.30000	11.88784	2.17041	-21.73899	-12.86101	-7.971	29	.000

Berdasarkan Tabel 4.7 di atas, hasil analisis data dengan bantuan program SPSS diketahui bahwa nilai signifikansi sebesar 0,000 lebih kecil dari signifikansi 0,05 ($0,000 < 0,05$), adapun nilai t hitung = 7.971 > t tabel 1.70113, maka hipotesis alternatif (H_a) dalam penelitian ini diterima. Artinya, terdapat perbedaan yang signifikansi antara hasil keterampilan

berbicara sebelum menggunakan media pembelajaran monosa dan setelah menggunakan media pembelajaran monosa pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Watansoppeng. Jadi, media pembelajaran monosa efektif terhadap keterampilan berbicara siswa.

4.3 Pembahasan Hasil Penelitian

Keterampilan berbicara siswa dalam kegiatan mendeskripsikan objek secara lisan sebelum menggunakan media pembelajaran monosa (*pretest*) dikategorikan rendah. Hal tersebut dapat dilihat dari sampel yang menunjukkan bahwa siswa yang memperoleh nilai dengan kategori tinggi hanya diperoleh oleh satu orang (3,3%), kategori sedang sebanyak delapan orang (26,6%), kategori rendah sebanyak 17 orang (56,6%) dan kategori sangat rendah sebanyak 4 orang (13,3%). Hanya 16,6% siswa yang memenuhi standar kelulusan dan 83,3% siswa tidak mencapai ketuntasan. Nilai rata-rata yang diperoleh siswa hanya menyentuh 55,40.

Hasil pembelajaran yang diperoleh siswa pada saat *pretest* cenderung rendah, hal ini dikarenakan kurang adanya gairah siswa dalam proses pembelajaran, sehingga siswa tidak termotivasi untuk menyelesaikan tugas dengan baik. Hal ini sesuai dengan apa yang dikemukakan Turner dan Johson (Kertamuda, 2008:21) mengemukakan bahwa siswa yang

memiliki motivasi rendah ditandai dengan ciri-ciri mudah putus asa dalam melaksanakan tugas, tidak bersemangat mengikuti pelajaran, dan memiliki prestasi belajar yang rendah.

Pada hasil pembelajaran keterampilan berbicara dengan mendeskripsikan objek secara lisan setelah menggunakan media pembelajaran monosa (*posttest*), dapat digambarkan bahwa ada peningkatan dibanding dengan saat *pretest*. Hal tersebut dapat dilihat dari sampel yang menunjukkan bahwa sebanyak 3 siswa berada pada kategori sangat tinggi (10%), kategori tinggi sebanyak 5 siswa (16,6%), kategori sedang sebanyak 15 siswa (50%), kategori rendah sebanyak 5 siswa (16,6%), dan kategori sangat rendah sebanyak 2 siswa (6,6%). 70% siswa memenuhi standar kelulusan dan 30% siswa yang tidak mencapai ketuntasan. Nilai rata-rata sudah menyentuh 72,70.

Media pembelajaran monopoli bahasa merupakan salah satu media pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan yang berisikan beberapa gambar. Media pembelajaran monosa dapat

menimbulkan kegiatan belajar yang menarik dan membantu suasana belajar menjadi senang, hidup dan santai, sehingga pada pembelajaran berbicara dengan menggunakan media pembelajaran monosa, siswa lebih bergairah dan lebih leluasa mengeksplor ide-ide yang mereka miliki dan motivasi siswa untuk belajar juga meningkat. Siswa juga terlihat lebih aktif dan tidak malu-malu saat menggunakan media pembelajaran monosa yang dikemas dalam bentuk permainan sehingga setelah penggunaan media pembelajaran monosa, saat siswa diberikan tes akhir (*posttest*) siswa lebih percaya diri saat mendeskripsikan suatu objek secara lisan di depan kelas.

Menurut hasil analisis, hal ini menunjukkan bahwa hasil pembelajaran berbicara siswa setelah menggunakan media pembelajaran monosa memiliki tingkat kemampuan yang lebih baik dibandingkan dengan hasil pembelajaran sebelum menggunakan media monosa. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran monosa dapat digunakan dalam merangsang siswa

untuk melatih keterampilan berbicara siswa khususnya dalam kegiatan mendeskripsikan suatu objek.

Penggunaan media pembelajaran monosa ternyata cukup memberi dampak yang positif pada proses pembelajaran. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil penelitian ini. Hasil analisis data menunjukkan bahwa setelah menggunakan media pembelajaran monosa, siswa memperoleh nilai yang lebih tinggi daripada sebelum menggunakan media pembelajaran monosa. Hal ini ditunjukkan pada sampel setelah menggunakan media pembelajaran monosa (*posttest*) memperoleh nilai tertinggi 93, sedangkan sebelum menggunakan media pembelajaran (*pretest*) siswa hanya memperoleh nilai 81 sebagai nilai tertinggi. Kedua nilai tersebut menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar. Nilai rata-rata saat *pretest* adalah 55,40, sedangkan nilai rata-rata yang diperoleh saat *posttest* adalah 72,70.

Berdasarkan hal tersebut, terdapat selisih antara nilai rata-rata *pretest* dengan *posttest* yaitu 17,3. Oleh karena itu, pada proses pembelajaran berbicara khususnya

dalam kegiatan mendeskripsikan suatu objek, sebaiknya pembelajaran dilaksanakan dengan bantuan media pembelajaran monosa, agar siswa menjadi lebih aktif dan lebih termotivasi dalam mengikuti pelajaran.

5. PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah penelitian ini, maka kesimpulan yang dapat diperoleh yaitu:

1. Keterampilan berbicara siswa sebelum menggunakan media pembelajaran monosa (monopoli bahasa) pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Watansoppeng memperoleh nilai rata-rata 55,40. Hasil ini rendah berdasarkan kategorisasi nilai pembelajaran dan tidak memenuhi ketuntasan dengan persentase 83,3% yang dinyatakan tidak tuntas dan hanya 16,6% yang dinyatakan tuntas.
2. Keterampilan berbicara siswa setelah menggunakan media pembelajaran monosa

(monopoli bahasa) pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Watansoppeng memperoleh nilai rata-rata 72,70. Hasil ini meningkat dibanding dengan saat *pretest* dengan persentase 70% siswa dinyatakan tuntas dan hanya 30% siswa yang tidak tuntas. Berdasarkan hal tersebut terdapat selisih antara nilai rata-rata *pretest* dengan *posttest* yaitu 17,3.

3. Media pembelajaran monosa terbukti efektif terhadap keterampilan berbicara siswa kelas VII SMP Negeri 1 Watansoppeng. Hal ini berdasarkan dari uji hipotesis $p\text{-value} < 0,05$ yaitu $0,000 < 0,005$, adapun nilai $t \text{ hitung} = 7.971 > t \text{ tabel } 1.70113$, sehingga ditetapkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya, terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar keterampilan berbicara siswa sebelum menggunakan media pembelajaran monosa dan setelah menggunakan media pembelajaran monosa.

5.2 Saran

1. Guru kelas VII SMP Negeri 1 Watansoppeng dapat mengarahkan siswa untuk mengoptimalkan keterampilannya dalam berbicara dengan menggunakan media monosa dalam proses pembelajaran sehingga dapat menumbuhkan keinginan dan motivasi siswa.
2. Guru kelas VII SMP Negeri 1 Watansoppeng dapat memberikan motivasi secara langsung bagi siswa yang masih pasif pada saat proses pembelajaran sehingga menumbuhkan kepercayaan diri dalam mengemukakan gagasannya.
3. Kepada para peneliti disarankan agar melakukan penelitian lanjutan dengan menggunakan media pembelajaran yang lain untuk menambah pengetahuan dalam penggunaan media yang inovatif dalam pembelajaran.

6. UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada Dr. Abdul Azis, S.Pd., M.Pd. selaku pembimbing I sekaligus penasehat akademik, Hajrah, S.S, M.Pd. selaku pembimbing II yang telah meluangkan waktu, pikiran, dan tenaga dalam memberikan arahan, motivasi, petunjuk, dan bimbingan dari awal hingga proses penyelesaian skripsi ini. Tidak lupa pula penulis ucapkan terima kasih kepada Dr. Hj. Sulastriningsih Djumingin, M.Hum. selaku penguji I, dan Dr. Idawati Garim S.Pd., M.Pd. selaku penguji II yang telah memberikan saran dan kritikan yang bersifat membangun demi kesempurnaan skripsi ini.

Selain itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada: Prof. Dr. H. Husain Syam, M. TP. selaku Rektor Universitas Negeri Makassar. Dr. Syukur Saud, M. Pd. selaku Dekan Fakultas Bahasa dan Sastra Universitas Negeri Makassar. Dr. Muhammad Saleh, S.Pd., M.Pd. selaku Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia. Dr. Azis, S.Pd.,

M.Pd. selaku Ketua Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Negeri Makassar.

Ucapan terima kasih penulis juga ucapkan kepada Kepala Sekolah SMP Negeri 1 Watansoppeng, Drs. H. Suardi, M.M., yang telah memberikan kesempatan dan izin kepada penulis untuk melaksanakan penelitian. Guru Mata Pelajaran

Bahasa Indonesia, Nilawati, S.Pd. serta adik-adik kelas VII SMP Negeri 1 Watansoppeng yang telah membantu penelitian ini.

Terima kasih tidak lupa saya sampaikan kepada semua yang tidak disebutkan namanya namun telah memberikan kontribusi yang sangat berharga hingga terselesaikannya skripsi ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Astuti, Riani. 2015. Peningkatan Keterampilan Berbicara Menggunakan Media Pop Up Siswa Kelas III SD Negeri Gembongan Kec. Sentolo Kab. Kulon Prigo. UNY: *Skripsi* FIP-UNY.
- Arsyad, Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Allukmana, Restianah. 2015. Keefektifan Media Permainan Monopoli terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Arab Siswa Kelas VII MTs Negeri 1 Semarang Tahun Ajaran 2014/2015. UNES: *Skripsi* FBS UNNES.
- Djumingin, Sulastriningsih. 2015. *Penilaian Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia: Teori dan Penerapannya*. Makassar: Badan Penerbit Universitas Negeri Makassar.
- Iskandarwassid. 2008. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: Remaja.
- Junus, Andi Muhammad, dan Fatimah Junus. 2011. *Keterampilan Berbahasa Lisan*. Makassar: Badan Penerbit Universitas Negeri Makassar.
- Kustandi, Cecep dan Bambang Sutjipto. 2011. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Sadiman, Arif. 2011. *Media Pendidikan*. Jakarta: Pustekkom Dikbud dan PT Raja Grafindo Persada.
- Suciati, dkk. *Penerapan Media Monopoli (Monopoli Bahasa) Berbasis Kemandirian dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Mimbar SD. 175:187. <http://ejournal.upi.edu/index/php/mimbar>. [24 Agustus 2015].

Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2011. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.

Tarigan, Hengry Guntur. 2008. *Berbicara sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.